



Le coup d'envoi, ou engagement, est la mise en jeu du ballon **au début du match et au début de la deuxième période.**

Qui joue le coup d'envoi ?

L'équipe qui bénéficie du coup d'envoi **après le tirage au sort** le joue en première période. L'autre équipe en bénéficie en deuxième période.

Déroulement

Au début de chaque période, **l'arbitre place le ballon dans l'axe des buts, sur la ligne des 10 m** du camp de l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi.

Au coup de sifflet de l'arbitre, l'équipe qui engage va **ramasser le ballon au galop.**


Placement des équipes

L'équipe qui attaque est placée dans son camp.
Seuls les joueurs situés entre leur but et la ligne des 10 m peuvent tenter le ramassage.

L'équipe qui défend est placée dans son camp. Les joueurs doivent être dans le sens du jeu. Ils peuvent être à l'arrêt ou en mouvement jusqu'au coup d'envoi.

À l'issue de chaque période, y compris les éventuelles prolongations, les équipes changent de camp.

Ramassage du coup d'envoi

 Le ramassage du coup d'envoi doit se faire **au galop.**

P3 au centre du terrain.

Pour les catégories Moustiques et Poussins, le ramassage du coup d'envoi peut s'effectuer au trot.

Chaque joueur habilité à ramasser peut **tenter le ramassage une fois.**

 **Si aucun de ces joueurs ne réussit le ramassage :**

P3 au centre du terrain.

Les **joueurs de l'équipe qui engage peuvent franchir la ligne du milieu** dès le coup de sifflet de l'arbitre.

Défense du coup d'envoi

Il ne peut y avoir **action de défense que lorsque le ballon a été ramassé et :**

- qu'il a **franchi la ligne du milieu**
- **ou que le ballon est retombé au sol**
- **ou que le ballon est ramené en sens inverse.**

 **P2**